

10. *Кутырёв В. А.* Последнее целование. Человек как традиция. СПб., 2015.
11. *Кутырёв В. А.* Унесенные прогрессом: Эсхатология жизни в техногенном мире. СПб., 2016.
12. Наталья Геворкян — о сопротивлении нелепости // Колобок. 20 апреля 2018 г. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.svoboda.org/a/29176874.html> (дата обращения: 22. 08. 2018).
13. *Эйден Э.* Неизведанная территория: Как «большие данные» помогают раскрывать тайны прошлого и предсказывать будущее нашей культуры. М., 2016.
14. *Эко У.* О «растительной» памяти // Эко У. Растительная память, или Почему книга помнит все. М., 2018.

*Рукопись поступила в редакцию 19 сентября 2018 г.*

УДК 7.038.531 + 7.067

**М. Г. Чистякова**

## **ИНТЕРАКТИВНОЕ ИСКУССТВО КАК ФАКТОР ПЕРЕПИСЫВАНИЯ МИРА**

Проблема взаимообусловленности мира и искусства рассматривается в контексте реляционной эстетики Н. Буррио, исследований актуального искусства П. Вайбеля, антропологии искусства А. Гелла, акторно-сетевой теории Б. Латура. Произведение искусства включено в многочисленные сети социальных отношений, оно обладает собственной агентностью, оказывает влияние на другие составляющие сети. Алгоритмы трансформации мира посредством искусства рассматриваются в данной статье на примере интерактивного искусства. Анализируются типы связей, возникающие в процессе художественной коммуникации в таких его проявлениях, как искусство объектное и перформативное.

**Ключевые слова:** интерактивное искусство, перформанс, художественная коммуникация.

### **Мир переписывает искусство**

Проблема взаимовлияния искусства и реальности принадлежит, с одной стороны, к числу «вечных»: различные эпохи представляют свои варианты ее осмысления. С другой стороны, она является одной из актуальных проблем современной культуры. Как соотносятся современный мир и contemporary-art в целом и такая его составляющая, как интерактивное искусство, в частности? Какие специфические особенности интерактивного произведения и связанного с ним типа художественной коммуникации оказывают конструктивное влияние на реальность?

Художник и арт-критик П. Вайбель в статье «Переписывая миры. Искусство и деятельность» рассматривает эту проблему в контексте актуального искусства (используя этот термин как синоним contemporary-art). Актуальным для него является искусство, исследующее проблемы настоящего на языке настоящего [3, 274]. Состояние актуального искусства обусловлено воздействием на него

многочисленных факторов со стороны внешнего мира — политических, экономических, социальных и т. д. Переписывание искусства совершается под влиянием ряда глобальных трансформаций современной культуры. Они прослеживаются в виде следов внутри системы актуального искусства, определяя тем самым его специфику. В их числе П. Вайбель выделяет «перформативный переворот», «сетевую парадигму» и «программы переписывания» [3, 276]. Перформативный поворот в искусстве во многом содействовал демократизации творчества. Заменяв репрезентацию реальностью, картины — объектами и художественными акциями, сделав публику активным соучастником творческого процесса, он окончательно снял проблему профессионализма в искусстве. Отныне «все есть искусство», а «каждый человек — художник» (как пророчески заметил Й. Бойс).

С демократизацией творчества связана и сетевая парадигма, под которой Вайбель понимает прежде всего последствия сетевой революции Web. 2.0. С одной стороны, она предоставила художникам возможность работы с новыми медиа и новыми технологиями (расширив тем самым ассортимент средств художественной выразительности), с другой — инспирировала предельную демократизацию творческого процесса: теперь каждый может творить с помощью технологий. Художники лишились монополии на творчество [2, 160].

Наконец, «программы переписывания». Вайбель интерпретирует их предельно широко: для него это любые трансформации, происходящие под влиянием процессов глобализации в мире, арт-мире, наконец, в самом искусстве. Так, на наших глазах меняется, децентрируется карта актуального искусства. Там, где прежде доминировал Запад, на карте возникают новые точки — со своими нарративами, исторической памятью, культурными особенностями и т. д.: Азия, арабский мир, Россия и т. д. Возникающие между ними взаимовлияния вносят изменения, в том числе в существующую иерархию видов и жанров искусства. Тем или иным образом искусство реагирует на любые изменения как в мире идей, так и в мире вещей. Но программы переписывания работают в обе стороны: «переписанное» миром искусство, в свою очередь, «переписывает» мир, по словам арт-критика Д. Джослита, «переформатирует» его [4, 80].

### **Искусство переписывает мир**

Для понимания того, как реализуются связанные с искусством практики переписывания, П. Вайбель обращается к антропологии искусства А. Гелла и акторно-сетевой теории Б. Латура.

А. Гелл рассматривает искусство как систему действий, предназначенную прежде всего «для изменения мира, а не для кодирования символических положений об этом» [8, 6]. В центре его внимания не эстетические или символические контексты искусства, не задаваемые им смыслы, а социальные контексты отношения «произведение искусства — человек». Производство искусства включено в многочисленные сети социальных отношений, оно обусловлено разнообразными социальными практиками и обладает собственной агентностью. Это положение А. Гейла созвучно высказыванию П. Вайбеля, согласно которому сила искусства

«состоит в свидетельстве о том, что индивиды при помощи артефактов в рамках некой социальной сети могут влиять на других индивидов, на их сознание» [3, 297]. Таким образом, в роли «социальных деятелей» могут оказаться не только люди, в данном случае художники, но и созданные ими артефакты, также обладающие активностью и, как следствие, способностью оказывать воздействие на других людей.

У Б. Латура потенциальной возможностью воздействия обладает не только человек как актор социального процесса, но и объекты (а также животные, концепты и т. п.) как составляющие образуемой ими гетерогенной сети. Актант (термин, введенный Латуром для объединения всего этого многообразия) есть то, что способно к действию, самостоятельному либо опосредованному. При этом «актант может быть буквально чем угодно, при условии, что он точно выступает источником действия» [5, 182]. Актанты, объединяясь в сети, оказывают влияние друг на друга и в конечном счете способствуют дальнейшему прочерчиванию сети. По словам Вайбея, «индивиды, вещи, знаки, в равной степени объединяются в искусстве как элементы операционных цепочек... Все они воздействуют друг на друга и могут под взаимным влиянием трансформироваться» [3, 297].

И А. Гелл, и Б. Латур сходятся в том, что социальная агентность является атрибутом не только людей, но и вещей. То обстоятельство, что у Гелла вторичная деятельность вещей подчинена первичной деятельности людей, в данном случае не имеет большого значения. Люди и «не-человеки» конструируют реальность в равной степени.

Для обозначения типов связей в искусстве А. Гелл вводит понятия «агент» (под которым подразумевает действующее начало) и «пациент» (объект, зависящий от действий агента). Он выделяет такие агенты, как автор (artist), произведение/артефакт (index), изображенный объект (prototip), зритель (recipient). Связь осуществляется в формате «agent» → «patient», но она потенциально обратима, так как зависит от контекста. Возникающие между агентами 16 основных конфигураций связей образуют сеть искусства («Art Nexus») [8, 29]. Этот своеобразный узел/клубок по своей сути представляет социальные отношения между индивидами, опосредованные искусством.

Как именно произведение искусства обретает свойства агента, становится активным? По мнению А. Гелла, исследующего эту проблему в контексте визуального искусства, переход агентности от зрителя к произведению связан со специфической реакцией реципиента на произведение. Когда реципиент достигает пределов своего опыта в попытке понять произведение, его охватывает растерянность и он утрачивает агентность. Эта ситуация инспирирует возрастание активности артефакта. Функции агента переходят к произведению, которое (будучи своеобразным итогом цепи породивших его социальных связей и состояний сознания), в свою очередь, оказывается направленным на трансформацию сознания реципиента, становится для реципиента источником абдукции (домысливания).

Описанная А. Геллом ситуация не универсальна. Она актуальна для «автономного» произведения искусства, но нуждается в уточнении в случае с искусством интерактивным.

### **Интерактивное искусство: специфика и особенности**

Интерактивное искусство является одной из наиболее динамично развивающихся составляющих актуального искусства. Несмотря на это, строгая дефиниция, определяющая это явление во всем его многообразии, в литературе до сих пор отсутствует. Возможно, проблема заключается в том, что различные медиа задают разные степени участия реципиента в интерактивной художественной коммуникации. В случае с нетехнологическими медиа интерактивность затрагивает прежде всего ментальную сферу реципиента. Технологические же могут перевести ее в том числе и в сферу прямого действия, предполагающего участие не только сознания, но и тела реципиента. Иногда функции зрителя ограничиваются (и исчерпываются) нажатием на кнопку, приводящую в движение кинетический объект или инсталляцию. В других случаях от него требуется более деятельное участие, как это происходит в случае с перформативным искусством, в частности, с проектами, реализуемыми в формате коллективных художественных практик.

В контексте новых медиа интерактивное искусство нередко описывается как синоним искусства цифрового. Оно ассоциируется с интерфейсом «компьютер — пользователь» и соответственно с арт-проектами, возникающими в сети. Но нельзя не отметить, что ряд специфических особенностей интерактивного искусства — процессуальность, вариативность, открытость для интерпретаций — обнаруживаются как в отдельных проявлениях исторического авангарда, так и в арт-практиках неоавангарда. Речь идет о первых проявлениях кинетического искусства (в творчестве Н. Габо, М. Дюшана, Л. Надя); о «протоперформансах» футуристов и дадаистов; наконец, об инсталляциях, хэппенингах и перформансах, рассчитанных на активное взаимодействие с публикой [7, 11]. В этих произведениях статус зрителя менялся с пассивного (зритель как созерцатель и интерпретатор произведения) на активный (зритель как соучастник творческого процесса, своими действиями генерирующий произведение) и т. д. Применительно к произведениям доцифровой эпохи «интерактивность» может быть интерпретирована метафорически — как искусство, создающее ситуацию двусторонней коммуникации зрителя и произведения. И в этом смысле интерактивное искусство представляет собой значительно более широкое понятие, чем искусство цифровое.

Сегодня интерактивное произведение создается с использованием любых медиа, как технологических, так и нетехнологических. Главное требование, которому оно должно соответствовать, заключается в наличии активной двусторонней связи между произведением и реципиентом; в возникающей — в процессе художественной коммуникации — способности произведения реагировать на действия реципиента. Ключевые особенности интерактивного произведения в пределе совпадают с особенностями перформанса. Это не просто артефакт, это событие с участием зрителя. Оно процессуально, дает зрителю новый опыт, способно трансформироваться под воздействием телесной активности реципиента.

### Как переписывает мир интерактивное искусство

Специфика воздействия, оказываемого на мир интерактивным искусством, заключается в особом типе связей, возникающем внутри связанной с ним художественной коммуникации.

В контексте интерактивного искусства наибольший интерес представляют описанные А. Геллом прямые и обратные связи типа «Автор → Реципиент» и «Произведение → Реципиент». Но даже будучи преобразованными в более сложные цепочки (например, «Автор → Прототип → Индекс → Реципиент» или «Реципиент → Прототип → Автор → Произведение»), они все же не отражают в полной мере специфику встречи автора, произведения и реципиента в случае с интерактивным искусством.

Прежде всего, здесь отсутствует то, что А. Гелл называет «прототипом», иначе говоря, изображенный объект. На протяжении длительного времени искусство концептуально исследовало свои границы, что закончилось полным их снятием и отождествлением искусства и реальности. Интерактивное искусство не изображает реальность, оно само является ею. Автор в реальности делегирует реципиенту часть своих функций, делая его соучастником творческого процесса. Более того, действия каждого нового реципиента только и делают произведение законченным, ибо участие зрителя является его неперменной составляющей. В этом смысле реципиент прежде всего является активной частью произведения, а потом уже соавтором. Как бы этого ни хотелось, но говорить об абсолютной свободе реципиента не представляется возможным, так как его полномочия не беспредельны, они ограничены авторским сценарием. Именно автор, по словам Н. Буррио, обладает «правом подписи» [1, 198], именно он задает правила игры.

Оптимальный тип связи в случае с интерактивным объектным искусством (инсталляция, энвайромент) выглядит как «Автор ↔ Произведение ↔ Реципиент» (переименовав А. Гелла). Воздействие автора на реципиента опосредовано произведением, но и тот, в свою очередь, воздействует на автора, и тоже через произведение: модифицируя его, раскрывая его скрытые смыслы, возможно, до этого момента неочевидные для самого автора. В действительности эта схема является более сложной, так как степень участия реципиента может оказаться различной. Иногда автор рассматривает зрителя только в качестве необходимого (или случайного) элемента инсталляции. В этом случае субъектность реципиента оказывается ограниченной, он равен произведению или его части. То есть границы между автором, реципиентом и произведением оказываются подвижными, проницаемыми, поэтому любая схематизация типов связей в случае с интерактивным искусством является условной.

Еще более сложными типы связи оказываются в случае с перформативным искусством, в частности, с такой его разновидностью, как искусство «соучастия», или искусство «взаимодействия». В центре внимания впервые описавшего этот феномен Н. Буррио оказывается искусство, ориентированное на сферу человеческих взаимоотношений (возникающих внутри художественной акции) и на связанные с ней социальные контексты [Там же, 15]. Эстетическое и художественное

в произведениях такого рода уступают этическому и социальному. Это искусство создает альтернативные формы социальности, такие, которые не могли бы возникнуть вне ситуации искусства и которые призваны сделать мир лучше. В случае с искусством взаимодействия тип связей «Автор ↔ Произведение ↔ Реципиент» трансформируется, из него убирается Произведение. Настоящим произведением здесь является не некий артефакт, а те человеческие взаимодействия, которые возникают в процессе художественной акции. То есть роль произведения здесь исполняет знак двусторонней связи «↔». В акциях такого рода, как правило, принимает участие не один, а несколько реципиентов, что ведет к установлению нового типа связей (в дополнение к уже имеющимся) — между реципиентами. Коллаборативные и коллективные художественные акции, реэнакменты, в этом отношении представляют собой еще более сложные образования, так как здесь происходит объединение группы художников с различными социальными группами, принимающими участие в проекте (таким образом, социальные связи возникают не только *между* этими большими группами, но и *внутри* каждой из них).

По словам Н. Буррио, работа любого художника является «пучком отношений с миром, порождающим другие отношения, и так далее до бесконечности» [1, 24]. Нередко образованные внутри сообщества социальные связи выходят за границы произведения, становятся основанием для новых микросообществ и тем самым изменяют мир. Социальное здесь есть результат конструирования, «сборки», в терминологии Б. Латура.

Произведение искусства — это узел в сети социальных отношений, имеющий столько измерений, сколько у них соединений [5, 176]. Интерактивное произведение в этом отношении задает значительно большее количество соединений и «прочерчивает сети» гораздо дальше, чем обычное произведение, оно оказывает активное воздействие на другие составляющие сети, среди которых авторы, зрители, идеи, институты и т. д. В этом смысле «художники и зрители участвуют в переписывании мира как равноправные акторы» [3, 299]. Взаимодействия внутри сети, возникшей благодаря интерактивному произведению, осуществляются гораздо более интенсивно, чем в случае с неинтерактивным произведением, где произведение и зритель могут принадлежать разным эпохам и даже пространствам (коммуникация может происходить как с оригиналом, так и с его копией или репродукцией). Интерактивное произведение задает принципиально иную ситуацию: оно существует только здесь и сейчас, время и пространство взаимодействия зрителя с произведением здесь совпадают. Это произведение аутентично: никакое документирование не в состоянии передать его специфику (В. Беньямин назвал бы это аурой). Даже реперформанс — это уже совсем другой перформанс. Возможно, интуитивное ощущение подлинности, возникающее у реципиента, и делает интерактивное искусство столь популярным, что нередко оно рассматривается как часть «экономики впечатлений», ведущей потребителя «к частичному изменению самого себя» [6, 70].

Искусство конструирует мир, интерактивное искусство, благодаря значительно большему количеству социальных связей, возникающих вокруг него, делает это деятельнее и продуктивнее. Культивируя активность, пробуждая ее в реципиенте,

интерактивное искусство побуждает общество к активной деятельности по преобразованию мира, которая в некоторых случаях осуществляется посредством «прямого действия».

1. Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция / пер. А. Шестакова. М., 2016.
2. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4. С. 135–162.
3. Вайбель П. Переписывая миры. Искусство и деятельность / пер. Б. Скуратова // Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров. М., 2011. С. 271–301.
4. Джослит Д. После искусства / пер. Д. Потемкина. М., 2017.
5. Латур Б. Об акторно-сетевой теории. Некоторые разъяснения, дополненные еще большими усложнениями / пер. А. Писарева // Логос. 2017. № 1. С. 173–200.
6. Пайн Б. Д. П, Гилмор Д. Х. Аутентичность. Чего по-настоящему хотят потребители / пер. О. Андреевой. М., 2009.
7. Пол К. Цифровое искусство / пер. А. Глебовской. М., 2017.
8. Gell A. Art and Agency. An Anthropological Theory. Oxford, 1998.

*Рукопись поступила в редакцию 16 июля 2018 г.*

УДК 323(73) + 342.71 + 316.622:398

С. В. Юрлова

## **ПРОТИВОРЕЧИЯ В МЕДИАОБРАЗЕ СОВРЕМЕННОГО ПОЛИТИКА: СЛУЧАЙ Д. ТРАМПА**

Статья посвящена проблеме конструирования социальной реальности современными СМИ. Опираясь на концепцию П. Бергера и Т. Лукмана, предпринимается попытка проанализировать кризисную ситуацию в политической жизни США. В качестве материала выбран образ Д. Трампа в ведущих СМИ. Утверждается, что в основе медиаконструкта лежит мифологема героя-трикстера, ломающего привычный порядок и действующего вопреки сложившимся нормам политической жизни. Основным вывод исследования состоит в том, что образ политика, создаваемый пиар-менеджерами, поглощается образом, который создается ключевыми СМИ. Современный политик является рабом той реальности, которая формируется СМИ и вынуждает его действовать в соответствии с этим образом.

**Ключевые слова:** социальное конструирование, герой-трикстер, политический миф, Д. Трамп, медиаконструкт.

Когда мы говорим о современной культуре, то, как правило, подразумеваем культуру второй половины XX и начала XXI в. Сложность исследования ее особенностей определяется двумя моментами.

Во-первых, современный мир мультикультурен, но не с точки зрения его структуры (таковым он был и раньше), а с точки зрения его функционирования.